

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Realita kehidupan yang ada dapat dituangkan ke dalam sebuah film, baik itu film fiksi maupun film dengan berlatar belakang kehidupan nyata. Pengambilan ide cerita dari realitas kehidupan dapat mempengaruhi pola pikir penikmat film. Hal ini dikarenakan film sebagai media yang mampu merepresentasikan realitas kehidupan yang ada.

Realita dapat terbentuk karena terdapat keanekaragaman kehidupan, baik dari kebudayaan maupun sosialnya. Kebudayaan inilah yang dapat mempengaruhi para sineas untuk mengembangkan ide ke dalam sebuah film yang bertemakan budaya.

Suku bangsa merupakan suatu kelompok yang memiliki ciri khas yang dapat dilihat dari bahasa, adat istiadat, kebudayaan bahkan wilayah itu sendiri. Setiap kebudayaan yang hidup dalam suatu masyarakat yang dapat terwujud sebagai komunitas desa, sebagai kota, sebagai kelompok kekerabatan, atau kelompok adat yang lain, bisa menampilkan corak khas yang terutama terlihat oleh orang luar yang bukan warga masyarakat bersangkutan (Koentjaraningrat, 2002:263).

Menurut Ensiklopedia Geografi Indonesia, Papua menempati daratan Pulau Papua yang sangat luas. Sebelum dimekarkan, wilayah provinsi ini jauh lebih luas, mencakup semua bagian barat Pulau Papua. Sejak tahun 2003,

wilayah Indonesia dimekarkan menjadi dua provinsi. Provinsi Papua menempati wilayah barat. Provinsi Papua memiliki garis pantai yang panjang. Wilayah bagian utara berbatasan dengan Samudra Pasifik. Bagian barat laut menghadap ke Laut Arafuru. Perbatasan darat terdapat di dua sisi, garis perbatasan darat yang sangat panjang berada di bagian timur (Ensiklopedia, 2006:169).

Sebagian besar penduduk asli Papua hidup dari bertani dan mencari ikan. Mereka menanam ubi-ubian sebagai makanan pokok mereka, disamping sagu yang diperoleh dari dalam hutan. Penduduk asli yang mendiami wilayah Papua terdiri atas banyak suku. Masing-masing suku memiliki bahasa sendiri yang berbeda dari suku lainnya. Suku yang berada di pesisir selatan Papua diantaranya adalah Suku Marind-anim, Suku Korowai, Suku Asmat, Suku Sempan, dan Suku Kamoro.

Suku Korowai adalah kelompok sosial yang merupakan penduduk asal dalam wilayah Kabupaten Merauke, Provinsi Papua. Mereka terutama berdiam dalam wilayah Kecamatan Kouh. Penduduk Kecamatan ini berjumlah 5.646 jiwa pada tahun 1987. Di antara jumlah itu termasuk orang Korowai yang berjumlah sekitar 2000 orang. Korowai memiliki bahasa yang termasuk dalam satu keluarga Awyu-Dumut yang mencakup satu wilayah luas antara Sungai Eilanden dan Digul (Ensiklopedia, 2006:170).

Perbedaan suku Korowai dengan yang lain terletak pada orientasi lahan. Sungai-sungai mereka yang lebar dan dangkal dengan banyak tumpukan bebatuan membuat perahu-perahu tidak ada gunanya pada sebagian besar

keadaan. Dari hutan sekitarnya, suku Korowai memperoleh buah-buahan liar, minyak rempah dari buah pandan merah, dan buah sukun. Diantara suku lainnya, suku Korowai merupakan suku yang unik dalam menggunakan perpanjangan bekas luka-luka bakar sebagai riasan tubuh. Motif dekorasi Korowai pada pipa dan perisai serupa dengan yang ditemukan pada perisai Kombai. Kelompok ini tidak menggunakan tifa (kendang) sebagaimana suku Citak, tidak juga seruling bambu suku Kombai. Alat musik dari Korowai adalah kecapi mulut dari bambu. Korowai merupakan kelompok yang mengutamakan urusan di dalam (Muller, 2011: 88).

Keistimewaan dari suku Korowai adalah memiliki rumah-rumah pohon yang menakjubkan yang tingginya jelas tidak normal. Meskipun bukan satu-satunya kelompok yang tinggal di pohon, namun suku Korowai memiliki daya tarik wisatawan. Korowai merupakan salah satu suku di Papua yang tidak memakai koteka. Kaum lelaki kantong jakar dan sejenis dedaunan sebagai celana. Kaum perempuan memakai rok pendek yang terbuat dari daun sagu.

Sebelum tahun 1990-an, suku Korowai memiliki praktek sihir yang mematikan dengan memakan organ vital korban-korban mereka. Namun pada pertengahan 1990-an, praktek ini sudah mulai ditinggalkan untuk menghindari kehadiran negara Indonesia yang mengganggu. Penolakan terhadap pembunuhan untuk membalas dendam ini bukan hanya karena tekanan kekerasan yang dilakukan oleh polisi terhadap pelaksana praktek

tersebut, tetapi juga hasil dari proses yang kompleks akibat pengaruh antar budaya dan penerimaan mereka sendiri (Muller, 2011: 101).

Film *Lost In Papua* menggambarkan tentang kehidupan yang terjadi di salah satu suku yang terdapat di Papua. Film ini diciptakan dikarenakan untuk menunjukkan kepada penonton tentang keindahan dan keunikan yang ada dalam suku Papua tersebut. Film yang di dalamnya terdapat kanibalisme ini mempengaruhi pola pikir penonton yang menyebabkan timbulnya *stereotype* di masyarakat luas.

Persepsi merupakan proses seleksi, pengaturan, dan penginterpretasian data sensor dengan cara yang memungkinkan kita mengerti dunia kita. Persepsi dibentuk berdasarkan adanya kebudayaan yang telah diajarkan atau terlihat dengan kebiasaan (Gamble dalam Samovar, 2010:222).

Manusia di kehidupan bermasyarakat, masing-masing mempunyai emosional, sehingga penilaian terhadap orang lain berbeda-beda. Dari latar belakang pengalaman, budaya dan suasana psikologis yang berbeda juga bisa membuat persepsi kita berbeda atas suatu objek. Pola-pola perilaku manusia berdasarkan persepsi mereka mengenai realitas (sosial) yang telah dipelajari. Persepsi manusia terhadap seseorang, objek, atau kejadian dan reaksi mereka terhadap hal-hal itu berdasarkan pengalaman (dan pembelajaran) masa lalu mereka berkaitan dengan orang, objek atau kejadian serupa. Pada proses persepsi yang bersifat dugaan memungkinkan kita menafsirkan suatu objek dengan makna yang lebih lengkap dari sudut manapun. Oleh karena informasi yang lengkap tidak pernah tersedia, dugaan diperlukan untuk membuat suatu

kesimpulan berdasarkan informasi yang tidak lengkap lewat pengindraan itu. Semakin besar perbedaan budaya antara dua orang semakin besar pula perbedaan persepsi mereka terhadap suatu realitas. Karena tidak ada dua orang yang mempunyai nilai-nilai kebudayaan yang sama, maka tidak pernah ada dua orang yang mempunyai persepsi yang persis (Mulyana, 2005: 176).

Adanya suatu persepsi maka akan muncul *stereotype*, yakni menggeneralisasikan orang-orang berdasarkan sedikit informasi dan membentuk asumsi mengenai mereka berdasarkan keanggotaan mereka dalam suatu kelompok. Secara singkat, *stereotype* adalah kategorisasi atas suatu kelompok secara serampangan dengan mengabaikan perbedaan-perbedaan individual. Pada umumnya, *stereotype* bersifat negatif.

Pernyataan yang menyebutkan bahwa media mempunyai peran besar dalam memberikan gambaran tentang *stereotype*. Dengan adanya perantara melalui media, seseorang ataupun sebuah kelompok membentuk suatu persepsi yang menimbulkan *stereotype* suatu kelompok tertentu. Televisi menanamkan ataupun menciptakan pandangan yang ada di sekitar kita, yang dapat menjangkau sampai ke seluruh dunia. Meskipun pernyataan atau tayangan yang ditampilkan dalam televisi belum dinyatakan keakuratannya, namun hal ini menjadi sebuah realitas untuk percaya dengan keadaan yang ditampilkan dalam televisi tersebut.

Film umumnya dibangun dengan banyak tanda. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Hal terpenting dalam film adalah gambar

dan suara : kata yang diucapkan (ditambah dengan suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar-gambar) dan musik film (Sobur, 2004:128).

Peneliti menggunakan film *Lost In Papua* yang disutradarai oleh Irham Acho Bachtiar. Film yang dirilis pada tanggal 10 Maret 2011 dengan durasi kurang lebih 100 menit ini, bercerita tentang kekayaan alam dan budaya di Papua. Cerita berawal dengan Nadia (Fanny Febriana) yang ditugaskan oleh bosnya untuk pergi ke Papua. Namun dalam menjalankan tugas di Papua, Nadia menyempatkan pergi ke *Suku Korowai*. Dalam perjalanan menuju *suku Korowai* bersama teman-teman lainnya, Nadia menemukan sebuah perkampungan suku primitif yang semua penghuninya adalah perempuan.

Film *Lost In Papua* memiliki keunikan dibanding dengan film yang lainnya. Film ini mengangkat tentang salah satu suku di Papua dengan ciri khas sendiri. Suku Korowai yang tinggal di dalam hutan dan menempati rumah di atas pohon yang tinggi. Peneliti tertarik menggunakan film ini karena adanya penggambaran *stereotype* terhadap suku Papua khususnya *suku Korowai*.

Penelitian terdahulu yang mengacu pada penelitian ini yaitu skripsi Setyo Nugroho Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, UNS tahun 2004 dengan judul "*Representasi Budaya Tionghoa Di Tengah Pluralitas Etnis Betawi (Studi Pesan dalam Film "Ca Bau Kan" menggunakan Analisa Semiologi Komunikasi)*". Dalam penelitian ini memberikan gambaran proses representasi budaya Tionghoa di Betawi melalui simbol-simbol dalam film "Ca Bau Kan". Peneliti mencari seta

merepresentasikan bagaimana budaya Cina dalam perfilman dan kebudayaan yang tampak dengan menggunakan pendekatan semiologi komunikasi. Penelitian ini mendapatkan hasil yang terbagi menjadi 8 bentuk representasi budaya. Diantaranya agama/ kepercayaan, mitos dan perilaku ritual, proses belajar dan berlatih, kerjasama, penghargaan dan pengakuan, hubungan antar relasi, hubungan dalam keluarga, hubungan dalam pluralitas. Selain skripsi diatas ada juga skripsi tentang simbol dan tanda-tanda yang mempunyai hubungan dalam penelitian ini.

Penelitian terdahulu lainnya, Bayu Pramasto Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika, UMS tahun 2011 dengan judul *“Representasi Pornografi dalam Film Horor Indonesia (Analisis Semiotika Representasi Unsur-Unsur Pornografi dalam Film Hantu Binal Semanggi)”*. Dalam penelitian ini memfokuskan untuk mengetahui simbol-simbol dan mendeskripsikan makna simbol yang merupakan representasi pornografi di film Hantu Binal Jembatan Semanggi. Peneliti mencari serta merepresentasi simbol dan makna-makna pornografi apakah yang terdapat dalam film Hantu Binal Jembatan Semanggi. Penelitian mendapatkan hasil yaitu terdapat simbol-simbol eksploitasi tubuh perempuan, simbol pelacur, simbol perempuan binal, dan simbol hubungan seksual.

Selain penelitian diatas, ada juga penelitian lain yang menjadi acuan dalam penelitian ini, Arina Nurrohmah Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika, UMS tahun 2012 dengan judul *“Representasi Simbol Zionisme Yahudi Pada Video Klip (Analisis Semiotika Komunikasi*

*Tentang Representasi Simbol Zionisme Yahudi di Video Klip Artis-Artis Republik Cinta Manajemen tahun 2004-2011)*”. Dalam penelitian ini memaparkan bahwa peneliti ingin mengetahui representasi simbol-simbol dan memaknai simbol-simbol *zionisme* Yahudi pada video klip Artis-artis Republik Cinta Manajemen (RCM). Peneliti mencari bagaimana simbol-simbol *Zionisme* dan makna-makna *Zionisme* dalam video klip artis-artis Republik Cinta Manajemen (RCM) direpresentasikan. Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan hasil bahwa terdapat simbolisasi *Zionisme* Yahudi secara jelas dalam video klip Dewa 19 (satu), dibanding dengan video klip dari artis-artis RCM lainnya. Simbol-simbol yang terdapat dalam video klip RCM antara lain : Simbol Mata Satu, Piramida, Tengkorak, Knight Templar, Pola Papan Catur, Ular, Obeliks, Cakram Matahari, Ankh, Hoodie.

Penulis tertarik mengambil tema tentang *stereotype* di film yang disutradarai oleh Ircham Acho Bachtiar ini karena pembahasan tentang kebudayaan dan *stereotype* pada kehidupan masyarakat Papua yang melekat. Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang membahas dari film yang menggambarkan kehidupan metropolitan, keunikan penelitian ini adalah kehidupan dan kebudayaan yang dimiliki suku Papua yang dituangkan dalam film ini.

Menurut John Fiske, studi tentang tanda dan cara tanda-tanda itu bekerja dinamakan semiotika atau semiologi. Dalam bukunya Alex Sobur, Semiotika merupakan suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari



bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*) (Barthes dalam Sobur, 2004:15). Penelitian ini berfokus pada tanda-tanda yang ada dalam beberapa scene di film *Lost In Papua* dimana terdapat tanda-tanda *stereotype*.

Teori Barthes meliputi gagasan tentang dua tatanan pertandaan (*order of significations*). Tatanan pertandaan pertama adalah landasan kerja Saussure. Tatanan ini menggambarkan relasi antara penanda dan petanda di dalam tanda, dan antara tanda dengan referennya dalam realitas eksternal. Sebagai contoh yaitu pada sebuah foto tentang keadaan jalan mendenotasi jalan tertentu; kata “jalan” mendenotasi jalan perkotaan yang membentang di antara bangunan. *Denotasi* merupakan reproduksi mekanis di atas film tentang objek yang ditangkap kamera. Menurut Barthes, *konotasi* dipakai untuk menjelaskan salah satu dari tiga cara kerja tanda dalam tatanan pertandaan kedua. Konotasi menggambarkan interaksi yang berlangsung tatkala tanda bertemu dengan perasaan atau emosi penggunanya dan nilai-nilai kulturalnya.

Cara kedua dari tiga cara Barthes mengenai bekerjanya tanda dalam tatanan kedua adalah *mitos*. Mitos adalah cerita yang digunakan suatu kebudayaan untuk menjelaskan atau memahami beberapa aspek dari realitas suatu alam. Bagi Barthes, mitos merupakan cara berfikir dari suatu kebudayaan tentang sesuatu, cara untuk mengkonseptualisasikan atau memahami sesuatu.

Untuk penelitian ini, peneliti memilih judul “*Representasi Stereotype Terhadap Suku Papua Korowai (Analisis Semiotika tentang Representasi Stereotype Terhadap Suku Papua Korowai dalam Film Lost In Papua)*” karena dilihat dari penelitian sebelumnya, belum ada yang melakukan penelitian tentang hal ini.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Setelah melihat latar belakang yang ada dan agar dalam penelitian ini tidak terjadi kerancuan maka penulis dapat membatasi dan merumuskan permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini. Adapun masalah yang diambil adalah Bagaimana representasi *stereotype* terhadap suku Papua Korowai dalam film “*Lost In Papua*”?

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

Sesuai dengan rumusan masalah yang dipaparkan diatas, serta agar dalam penelitian ini nantinya akan lebih terarah, maka ditetapkan suatu tujuan penelitian yaitu untuk mendiskripsikan representasi *stereotype* terhadap suku Papua Korowai dalam film *Lost In Papua*.

## **D. MANFAAT PENELITIAN**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka diharapkan manfaat baik teoritis maupun praktis didapat dalam penelitian ini. Manfaat tersebut meliputi :

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran pada ilmu komunikasi terutama pemahaman terhadap simbol dalam kajian media.

### 2. Manfaat Praktis

Memberikan pengetahuan terhadap mahasiswa untuk lebih cermat dalam melihat, menggunakan setiap makna dari simbol-simbol yang ada di sekitarnya.

## E. TINJAUAN PUSTAKA

### 1. Komunikasi

Komunikasi berpangkal pada perkataan latin *Comunis* yang artinya membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih. Komunikasi berasal dari akar kata dalam bahasa latin *Communico* yang artinya membagi (Cangara, 2006:18).

Komunikasi terjadi jika suatu sumber membangkitkan respons pada penerima melalui penyampaian suatu pesan dalam bentuk tanda atau simbol, baik verbal (kata-kata) atau bentuk nonverbal (non kata-kata), tanpa harus memastikan terlebih dulu bahwa kedua pihak yang berkomunikasi punya sistem simbol yang sama (Mulyana, 2004: 3).

Menurut Gamble Gamble dalam bukunya *Communication Work*, definisi komunikasi adalah sebagai berikut :

*“Communication is the deliberate or accidental transfer of meaning. Human communication takes place interpersonally (one*

*to one), in small groups (one to a few), in public forums (one to many), via the media, or online .”(Gamble, 2005:28).*

Komunikasi merupakan sebuah proses penyampaian pesan baik secara langsung maupun tidak langsung. Komunikasi dapat terjadi pada interpersonal, dalam satu kelompok kecil, maupun di forum publik dimana alat komunikasinya melalui media ataupun online (Gamble, 2005:28).

Definisi tersebut menyimpulkan sebuah tujuan, yakni memberi tahu atau mengubah sikap (*attitude*), pendapat (*opinion*), atau perilaku (*behavior*) (Effendy, 2002:5). Dalam melakukan komunikasi intrapersonal, maka kita akan berfikir tentang, belajar dengan, mempelajari, alasan dengan, dan evaluasi diri. Ketika seseorang berpartisipasi dalam komunikasi kelompok, maka dia akan dapat berinteraksi dengan orang lain, berbagi informasi, mengembangkan ide, mencari keputusan, memecahkan masalah, bahkan mendapatkan dukungan maupun sekedar bersenang-senang.

Dari pengertian komunikasi yang telah dikemukakan, terdapat unsur-unsur komunikasi, diantaranya :

*a) Sender*

Sumber merupakan komunikator yang menyampaikan pesan kepada sejumlah orang.

*b) Message*

Sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima.

*c) Media*

Alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima.

d) *Receive*

Pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber.

e) *Response*

Perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan.

f) *Feedback*

Tanggapan komunikan yang telah tersampaikan ataupun disampaikan oleh komunikator.

g) *Noise*

Gangguan dari proses mengirim dan menerima pesan (Cangara, 2006:23-25).

Teknik komunikasi merupakan cara atau “seni” penyampaian suatu pesan yang dilakukan seorang komunikator, sehingga menimbulkan dampak tertentu pada komunikan. Pesan yang disampaikan komunikator adalah pernyataan sebagai panduan pikiran dan perasaan, dapat berupa ide, informasi, keluhan, keyakinan, imbauan, anjuran, dan sebagainya (Effendy, 2002: 6).

Dalam studi komunikasi, terdapat dua mazhab utama. Mazhab pertama melihat komunikasi sebagai *transmisi pesan*. Ia tertarik dengan bagaimana pengirim dan penerima mengkonstruksi pesan (*encode*) dan menerjemahkannya (*decode*), dan dengan bagaimana transmitter menggunakan saluran dan media komunikasi. Ia tertarik dengan hal-hal seperti efisiensi dan akurasi. Ia melihat komunikasi sebagai suatu proses yang

dengannya seorang pribadi mempengaruhi perilaku atau *state of mind* pribadi yang lain. Mazhab ini disebut juga sebagai mazhab proses.

Mazhab kedua melihat komunikasi sebagai *produksi dan pertukaran makna*. Ia berkenaan dengan bagaimana pesan atau teks berinteraksi dengan orang-orang dalam rangka menghasilkan makna; yakni, ia berkenaan dengan peran teks dalam kebudayaan kita. Ia menggunakan istilah-istilah seperti pertandaan (*signification*), dan tidak memandang kesalahfahaman sebagai bukti yang penting dari kegagalan komunikasi – hal itu mungkin akibat dari perbedaan budaya antara pengirim dan penerima (Fiske, 2010: 8-9).

## **2. Film sebagai Bentuk Komunikasi Massa**

Hubungan antara film dan masyarakat selalu dipahami secara linier. Artinya, film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) di baliknya. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkualitas dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar (Irawanto dalam Sobur, 2004: 127).

Definisi komunikasi massa yang dikemukakan oleh Bittner dalam Ardiyanto yaitu pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang.

*“Mass communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people”* (Ardiyanto dkk, 2005: 3).

Adapun definisi komunikasi massa yang dikemukakan oleh Gerbner, yaitu :

*“Mass communication is the tehnologically and institutionally based production and distribution of the most broadly shared continuous flow of messages in industrial societies”*. (Komunikasi

massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dari arus pesan yang kontinyu serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri(Rakhmat dalam Karlinah) dalam Ardiyanto dkk, 2005:4)).

Salah satu bentuk dominan dari komunikasi massa adalah film. Film terlebih dahulu muncul dibandingkan dengan radio maupun televisi. Film atau *motion pictures* ditemukan dari hasil pengembangan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor. Film pertama yang diputar di Indonesia berjudul *Lady Van Java* yang diproduksi di Bandung pada tahun 1926 oleh David. Film sendiri mempunyai fungsi informatif, edukatif, maupun persuasif (Ardiyanto dkk, 2005:134-136).

Film dapat dikelompokkan pada jenis film cerita, film berita, film dokumenter, dan film kartun.

a. Film Cerita

Film cerita (*story film*), merupakan jenis film yang mengandung suatu cerita yang lazim dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop dengan bintang film tenar dan film ini didistribusikan sebagai barang dagangan. Cerita yang diangkat berupa cerita fiktif maupun berdasarkan kisah nyata yang dimodifikasi.

b. Film Berita

Film berita atau *newsreel*, merupakan film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. film yang disajikan kepada publik harus mengandung nilai berita (*news value*).

c. Film Dokumenter

Film dokumenter (*documentary film*), merupakan hasil interpretasi pribadi (pembuatnya) mengenai kenyataan tersebut.

d. Film Kartun

Film kartun (*cartoon film*), merupakan film yang dibuat untuk konsumsi anak-anak. Selain tujuan utamanya adalah menghibur, film kartun mengandung unsur pendidikan (Ardiyanto dkk, 2005:138-140).

Film diproduksi dengan merekam orang dan objek yang sesungguhnya, atau dengan menciptakan mereka menggunakan teknik animasi atau *special effect*. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar (Irawanto,1993:13 dalam Sobur,2004:127). Selain itu film juga sebagai representasi dari realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayaannya (Sobur,2004:128).

Fungsi utama dari film, dan media lain yang tergabung dalam media massa adalah menghibur. Munculnya film sebagai media massa kedua dengan segala kesempurnaannya, sedikit pun tidak mempengaruhi media massa pers. Film bukan merupakan saingan bagi surat kabar atau majalah, karena fungsinya pun berlainan satu sama lain (Effendy, 2002: 58).

### 3. Representasi

Menurut Marcel Danesi, kapasitas otak untuk memproduksi dan memahami tanda disebut *semiosis*, sementara aktivitas membentuk ilmu pengetahuan yang dimungkinkan kapasitas otak untuk dilakukan oleh semua



manusia disebut *representasi*. Representasi dapat didefinisikan lebih jelasnya sebagai penggunaan tanda (gambar, bunyi, dan lain-lain) untuk menghubungkan, menggambarkan, memotret, atau mereproduksi sesuatu yang dilihat, diindera, dibayangkan, atau dirasakan dalam fisik tertentu (Danesi, 2010:24).

Chris Barker menyebutkan bahwa representasi merupakan kajian utama *cultural studies*. Representasi sendiri dimaknai sebagai bagaimana dunia dikonstruksikan secara sosial dan disajikan kepada kita dan untuk kita di dalam pemaknaan tertentu. Cultural studies memfokuskan diri kepada bagaimana proses pemaknaan representasi (Barker, 2005:8).

Representasi dapat didefinisikan lebih jelasnya sebagai penggunaan tanda (gambar, bunyi, dan lain-lain) untuk menghubungkan, menggambarkan, memotret, dan mereproduksi sesuatu yang dilihat, diindera, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik tertentu (Danesi, 2012: 20).

Analisis representasi televisi merupakan sebuah pendekatan kritis untuk memahami signifikasi medium dan makna yang dibangun bagi khalayak televisi. Menurut Graeme Burton, representasi berhubungan dengan *stereotype*, penggambaran tidak hanya berkenaan dengan tampilan fisik (*appearance*) dan deskripsi, melainkan juga terkait dengan makna (atau nilai) di balik tampilan fisik (Burton, 2007:41).

Tampilan fisik representasi yaitu sebuah jubah yang menyembunyikan bentuk makna yang sesungguhnya yang ada dibalikinya. Karena, televisi adalah media visual, televisi menampilkan ikon, gambar orang atau kelompok yang terlihat hidup, sekalipun ikon atau gambar itu hanyalah konstruk atau bangunan elektronis (Burton, 2007:42).

Representasi mengharuskan berurusan dengan persoalan bentuk. Cara penggunaan televisi menyebabkan khalayak membangun makna yang merupakan esensi dari representasi. Representasi berkaitan dengan produksi simbolik, pembuatan tanda-tanda dalam kode dimana kita menciptakan makna-makna (Burton, 2007:42).

Representasi merupakan proses sosial tentang keterwakilan, produk proses sosial kehidupan yang berhubungan dengan perwujudan. Representasi merupakan uraian tentang bagaimana keterwakilan suatu budaya masyarakat lewat simbol-simbol yang diproduksi dalam proses komunikasi dan makna-makna yang dibangun lewat proses tersebut. Melalui media massa yang mengkonstruksi suatu nilai menyebabkan khalayak berpendapat dan beranggapan dalam menilai sesuatu berdasarkan dan berpedoman dari apa yang dilihat di media massa tersebut. Melalui komunikasi, interaksi sosial antar individu melahirkan berbagai produk budaya yang berbentuk konkret sampai berbentuk ideologi yang abstrak, yang direpresentasikan dalam simbol-simbol budaya (Purwasito 2003:17 dalam Setyowati, 2012:20).

Dalam teori efek media, televisi menyediakan lingkungan yang konsisten dan simbolisme yang hampir total bagi banyak orang yang memasok norma-norma untuk tindakan dan keyakinan mengenai serangkaian situasi di kehidupan nyata.

Media mengkonstruksi gagasan perihal realitas, karena media mengkonstruksi kata-kata dan gambar yang menjadi bagian realitas. Fungsionalisme menerangkan bahwa media merefleksikan sikap-sikap publik

dan memberi khalayak apa yang mereka inginkan. Jika representasi berubah selama satu periode, maka ini pada dasarnya merupakan refleksi dari perubahan sikap publik (Burton, 2011: 241).

Representasi masa muda pada media terutama televisi bahwa masa muda adalah masa bersenang-senang, penuh dengan masalah-masalah yang ditimbulkan dari hal-hal kecil. Sejauh menyangkut program untuk anak muda, semua berkenaan dengan kesenangan, seperti musik, film dan fashion. Program-program televisi ini diharapkan dapat menyenangkan hati khalayak muda dan mendongkrak rating. Definisi dan representasi ihwal anak muda, dalam bahasa sosiologis, rumit oleh fakta bahwa fenomena seperti budaya klub dan budaya dansa sebenarnya melibatkan orang-orang pada usia dewasa (Burton, 2007: 268).

Representasi dalam teks media mempunyai fungsi secara ideologis sepanjang representasi itu membantu mereproduksi hubungan sosial berkenaan dengan dominasi dan eksploitasi (Burton, 2011:241).

Representasi mengkonstruksi identitas bagi kelompok yang bersangkutan. Identitas adalah pemahaman kita tentang kelompok yang direpresentasikan. Dengan demikian, identitas merupakan sesuatu yang ada dalam kesadaran, diartikulasikan dalam komunikasi, dan juga dihidupkan dalam sebuah konteks budaya. Identitas etnis dan rasial yang ada dalam benak kita, dalam artikulasi program televisi (Burton, 2011:244).

Mengasumsikan bahwa representasi sama dengan *stereotype* adalah keliru. Televisi penuh dengan representasi *stereotipikal*: citra, perilaku, dan

makna yang dibuat untuk menyederhanakan detail, bahkan sesuatu yang klise. *Stereotype* pada dasarnya dibedakan menurut derajat intensitas dan aksesibilitas kultural, sehingga materi genre penuh dengan para karakter cadangan yang akrab melalui pengulangan namun mempunyai ciri khas dalam karakteristiknya. Istilah *stereotype* tidak harus secara otomatis menjadi salah satu bentuk penyalahgunaan kritis. Yang dimaksud dengan *stereotype* merupakan bagian dari proses mendaur ulang dan memperkuat representasi menurut kelompok-kelompok sosial (Burton, 2011:242).

Jadi, *stereotype* merupakan wajah representasi yang paling bisa dikenal, sementara representasi tidak hanya terkait dengan stereotip (Burton, 2011:242-243).

#### **4. *Stereotype* dalam Komunikasi Antarbudaya**

Persepsi manusia terhadap seseorang, objek, atau kejadian dan reaksi terhadap hal-hal berdasarkan pengalaman (dan pembelajaran) masa lalu berkaitan dengan orang, objek atau kejadian serupa. Pada proses persepsi yang bersifat dugaan menafsirkan suatu objek dengan makna yang lebih dari sudut manapun. Dikarenakan informasi yang kurang lengkap tidak pernah tersedia, dugaan diperlukan untuk membuat suatu kesimpulan berdasarkan informasi yang tidak lengkap lewat pengindraan (Mulyana, 2005: 185).

Semakin besar perbedaan budaya antara dua orang semakin besar perbedaan persepsi terhadap suatu realitas. Karena tidak ada dua orang yang mempunyai nilai-nilai budaya yang sama persis, maka tidak akan pernah ada dua orang yang mempunyai persepsi yang persis. Dari persepsi kemudian

muncul *stereotype*, yakni menggeneralisasikan orang-orang berdasarkan sedikit informasi dan membentuk asumsi mengenai seseorang berdasarkan keanggotaan dalam suatu kelompok (Mulyana, 2005: 218).

*Stereotype* merupakan proses penempatan orang-orang dan objek-objek ke dalam kategori-kategori yang mapan, atau penilaian mengenai orang-orang atau objek berdasarkan kategori yang dianggap sesuai (Mulyana, 2005: 219). Dalam bukunya yang berjudul Komunikasi Lintas Budaya, Larry A. Samovar dan Richard E. Porter mendefinisikan *stereotype* sebagai persepsi atau kepercayaan yang akan kita anut mengenai kelompok-kelompok atau individu-individu berdasarkan pendapat dan sikap yang dulu terbentuk. *Stereotype* adalah kategorisasi atas suatu kelompok secara serampangan dengan mengabaikan perbedaan-perbedaan individual.

*Stereotype* dibangun dari waktu ke waktu, yang mana setiap kelompok masyarakat mempunyai kerangka interpretasi sendiri-sendiri berdasarkan lingkungan budaya. *Stereotype* merupakan referensi pertama (penilaian umum) ketika seseorang atau kelompok melihat orang atau kelompok lain. Dengan kata lain, *stereotype* bisa menjadi penghambat potensial dalam komunikasi antarbudaya (Purwasito, 2003: 228).

Komunikasi antarbudaya terjadi ketika anggota dari satu budaya tertentu memberikan pesan kepada anggota dari budaya yang lain. Komunikasi antarbudaya melibatkan interaksi antara orang-orang yang persepsi budaya dan sistem simboliknya cukup berbeda dalam suatu komunikasi (Samovar, 2010:13).

Komunikasi antarbudaya menekankan pada aspek komunikasi antarpribadi di antara komunikator dan komunikan yang kebudayaannya berbeda. Pemrakarsa komunikasi antarbudaya memberikan gambaran bahwa setiap bangsa mempunyai satu kebudayaan yang homogen. Konsep yang dihomogenisasikan adalah konsep suku bangsa atau *state* dengan *the people*. Berbagai studi komunikasi antarbudaya menyebutkan orang Jepang, Indonesia, Amerika Latin sebagai orang dengan satu kebudayaan.

Budaya merupakan pemrograman pikiran atau budaya merupakan yang dibuat manusia dalam lingkungan. Salah satu pengertian yang dijabarkan oleh Triandis :

Kebudayaan merupakan elemen subjektif dan objektif yang dibuat manusia yang di masa lalu meningkatkan kemungkinan untuk bertahan hidup dan berakibat dalam kepuasan pelaku dalam ceruk ekologis, dan demikian tersebar diantara mereka yang dapat berkomunikasi satu sama lainnya, karena mereka mempunyai kesamaan bahasa dan mereka hidup dalam waktu dan tempat yang sama (Samovar, 2010:27).

Tujuan komunikasi antarbudaya mewajibkan para komunikan dan komunikator dapat bersama-sama menggambarkan, menguraikan dan memprediksi pesan-pesan yang berkaitan dengan perubahan/perbedaan kebudayaan pada tingkat dan arah tertentu pada suatu waktu atau rangkaian waktu dari beberapa kelompok kebudayaan. Proses perhatian komunikasi dan kebudayaan terletak pada variasi langkah dan cara berkomunikasi yang melintasi komunitas atau kelompok manusia. Selain itu juga meliputi, bagaimana menjajagi makna, pola-pola tindakan, dan tentang bagaimana makna dan pola-pola itu diartikulasikan ke dalam sebuah kelompok sosial,

kelompok budaya, kelompok politik, proses pendidikan, bahkan lingkungan teknologi yang melibatkan interaksi antarmanusia.

*Stereotype* dalam komunikasi antarbudaya terjadi karena kurangnya pengetahuan dan informasi tentang budaya pada masing-masing wilayah. Semakin banyak perbedaan budaya antara dua orang atau suatu kelompok, semakin besar pula persepsi terhadap realitas. Untuk menciptakan suatu komunikasi antarbudaya, ditekankan pada komunikasi antara dua orang atau suatu kelompok pada kebudayaan yang berbeda.

## **5. Etnik & Ras**

Makhluk manusia yang tersebar di seluruh muka bumi dan yang hidup di dalam segala macam sekitaran alam, menunjukkan suatu aneka warna fisik yang tampak nyata. Ciri-ciri lahir seperti warna kulit, warna dan bentuk rambut, bentuk bagian-bagian muka, dan sebagainya menyebabkan bahwa aneka warna itu tampak dengan sekejap pandangan, dan menyebabkan timbulnya pengertian “ras” sebagai suatu golongan manusia yang menunjukkan berbagai ciri tubuh yang tertentu dengan suatu frekuensi yang besar.

Dalam sejarah bangsa-bangsa, konsepsi mengenai aneka warna ciri tubuh manusia itu telah menyebabkan banyak kesedihan dan kesengsaraan, karena suatu salah faham besar yang hidup dalam pandangan manusia berbagai bangsa. Salah faham itu mengacaukan ciri-ciri ras (yang sebenarnya harus dikhususkan kepada ciri-ciri jasmani semata-mata), dengan ciri-ciri rohani: salah faham tadi memberi penilaian tinggi rendah kepada ras-ras

berdasarkan perbedaan tinggi rendah rohani daripada ras-ras itu (Koentjaraningrat, 2002: 90).

Konsep ras mempunyai asal usul dalam wacana biologisnya Teori Darwin yang menekankan pada “garis keturunan” dan “jenis orang”. Disini mengacu pada karakter biologis dan warna kulit (pigmentasi). Dalam hal ini sering dikaitkan dengan kecerdasan dan kemampuan, yang digunakan untuk menentukan peringkat rasial suatu kelompok. Klasifikasi ras ini dibentuk oleh konstitutif kekuasaan yang merupakan akar dari rasisme.

As Gilroy memberikan pernyataan di dalam bukunya Chris Barker yang berjudul *Cultural Studies* :

*Accepting that skin ‘colour’, however meaningless we know it to be, has a strictly limited material basis in biology, opens up the possibility of engaging with theories of signification which can highlight the elasticity and emptiness of ‘racial’ signifiers as well as the ideological work which has to be done in order to turn them into signifiers of ‘race’ as an open political category, for it is struggle that determines which definitions of ‘race’ will prevail and the conditions under which they will endure or wither away (Gilroy dalam Barker, 2000: 193-194).*

Etnis merupakan konsep budaya yang berpusat pada pembagian norma-norma, nilai-nilai, keyakinan, simbol budaya dan praktek. Pembentukan kelompok etnis bergantung pada penanda budaya yang telah dikembangkan berdasarkan sejarah, konteks sosial masyarakat dan politik yang mendorong pada keturunan mytological umum.

Etnis adalah konsep relasional yang bersangkutan dengan kategori identifikasi diri dan pandangan sosial. Apa yang dianggap sebagai identitas bergantung pada apa yang kita pikirkan. Konsepsi kulturalis etnis merupakan



konsep atau usaha untuk melepaskan anggapan tentang implikasi rasis yang melekat dalam konsep sejarah terutama ras. Stuart Hall mengatakan:

*If the black subject and black experience are not stabilized by Nature or by some other essential guarantee, then it must be the case that they are constructed historically, culturally and politically- the concept which refers to this is 'ethnicity'. Then term ethnicity acknowledges the place of history, language and culture in the construction of subjectivity and identity, as well as the fact that all discourse is placed, positioned, situated, and all knowledge is contextual (Hall dalam Barker, 2000: 195).*

Mengenai tentang ras, suku Papua tergolong ke dalam bagian ras negroid (*Melanesian*). Penggolongan ini dilihat dari warna kulit, warna rambut, dll.

## **6. Sinematografi**

### **a. Alur Cerita / Plot**

Alur cerita sama dengan jalan cerita, atau sering disebut plot. Plot adalah hal yang wajib dalam membuat sebuah cerita, termasuk cerita untuk skenario film dan sinetron. Plot yang berkaitan dengan penulisan skenario dapat dibagi menjadi plot lurus dan plot bercabang.

#### **1) Plot Lurus**

Plot lurus biasa disebut dengan plot linier. Plot ini banyak digunakan dalam membuat skenario untuk cerita-cerita lepas semacam telesinema, FTV, film, atau juga serial lepas. Plot linier adalah plot yang alur ceritanya terfokus hanya pada konflik seputar tokoh sentral. Semua konflik dalam sinetron maupun film selalu berkaitan dengan tokoh sentralnya, tidak bisa lari ke tokoh lain yang tidak ada hubungannya dengan tokoh sentral.

## 2) Plot Bercabang

Plot bercabang biasa disebut multiplot. Plot ini lebih banyak dipakai untuk membuat skenario serial panjang, meskipun tidak sedikit serial panjang yang memakai plot tunggal. Multiplot adalah plot yang jalan ceritanya sedikit melebar ke tokoh lain. Dalam pelebaran cerita, cerita tidak boleh terlalu jauh, yang masih berhubungan dengan tokoh sentral.

### **b. Profil Tokoh**

Profil tokoh sering disebut dengan “karakter tokoh”. Berikut adalah bagian dari profil tokoh :

#### 1) Nama Tokoh

Nama tokoh harus disesuaikan dengan banyak hal. Selain itu, saat menuliskan nama tokoh dalam profil tokoh pun tidak lupa mencantumkan embel-embel pada nama tokohnya. Bisa berarti gelar dalam pendidikan atau budaya. Nama beken juga menjadi satu hal yang penting untuk dicantumkan dalam profil tokoh.

#### 2) Usia Tokoh

Menjelaskan usia tokoh penting untuk urusan *casting* (penentuan pemain). untuk adegan *flash back*, usia tokoh perlu dicantumkan

#### 3) Tipologi Tokoh

Tipologi adalah istilah psikologis untuk membedakan manusia berdasarkan beberapa tipe. Tipologi tokoh dapat dibedakan menjadi tipe fisik dan tipe psikis, dengan menggunakan teori dari dua tokoh yang berbeda.

#### 4) Status Tokoh

Status yang dimaksud adalah status dalam arti umum, misalnya pelajar, mahasiswa, lajang, atau sudah menikah. Status dalam keluarga pun perlu ditegaskan dalam sebuah skenario, misalnya status sebagai seorang suami, istri, anak, janda, atau duda. Status perlu dicantumkan, agar cerita menjadi jelas sehingga penempatan posisi dan pembuatan dialognya pun menjadi tepat.

#### 5) Profesi & Jabatan Tokoh

Profesi dan jabatan tokoh perlu dituliskan jika dalam skenario profesi/jabatan tokoh akan menjadi bagian yang diceritakan.

#### 6) Ciri khusus Tokoh

Ciri-ciri perlu dituliskan untuk tanda bahwa tokoh tersebut memiliki suatu kelebihan atau kekurangan pada dirinya yang berkaitan dengan perannya.

#### 7) Latar Belakang Tokoh

Latar belakang tokoh adalah hal-hal yang berkaitan dengan masa lalu tokoh tersebut yang masih mempengaruhi sikap hidup tokoh hingga saat ini (Lutters, 2004: 50-79).

### c. *Shot*

#### 1) BCU (*Big Close Up*) atau ECU (*Extreme Close Up*)

Ukuran *close up* dengan framing lebih memusat/detile pada salah satu bagian tubuh atau aksi yang mendukung informasi peristiwa jalinan alur cerita.

2) CU (*Close Up*)

Framing pengambilan gambar, dimana camera berada dekat atau terlihat dekat dengan subjek, sehingga gambar yang dihasilkan, subjek memenuhi ruang frame. Disebut juga dengan *close shot*.

3) MCU (*Medium Close Up*)

Pengambilan gambar dengan komposisi framing subjek lebih jauh dari *close up* namun lebih dekat dari *medium shot*. Untuk pengambilan gambar ini harap diperhatikan sendi subjek.

4) MS (*Medium Shot*)

*Medium shot* secara sederhana merekam gambar subjek kurang lebih setengah badan. Pengambilan gambar dengan medium shot biasanya digunakan kombinasi dengan follow shot terhadap subjek penggerak. Hal ini dimaksudkan untuk memperlihatkan detil subjek dan sedikit memberi ruang pandang subjek – nose room.

5) *Media Full Shot (Knee Shot)*

Disebut *knee shot* karena memberi batasan framing tokoh sampai kira-kira  $\frac{3}{4}$  ukuran tubuh. Pengambilan gambar semacam ini memungkinkan penonton untuk mendapat informasi sambungan peristiwa dari aksi tokoh tersebut.

6) FS (*Full Shot*)

Pengambilan gambar dengan subjek secara utuh dari kepala hingga kakinya, secara teknis batasan atas diberi sedikit ruang untuk head room.

7) *Medium Long Shot*

Framing camera dengan mengikutsertakan setting sebagai pendukung suasana, diperlukan karena ada kesinambungan cerita dan aksi tokoh dengan setting tersebut.

8) *LS (Long Shot)*

*Type of shot* dengan ukuran framing diantara MLS dan ELS, luas ruang pandangnya lebih lebar dibanding medium shot dan lebih sempit dibanding ELS.

9) *ELS (Extreme Long Shot)*

Pengambilan gambar dimana artis tampak jauh hampir tak terlihat, disini setting ruang ikut berperan. Objek gambar terdiri dari artist dan interaksinya dengan ruang, sekaligus untuk mempertegas atau membantu imajinasi ruang cerita dan peristiwa kepada penonton (Bayu & Gora, 2004: 55-62).

## **7. Semiotika Komunikasi sebagai Bidang Kajian**

Semiotik sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial memahami dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut dengan “tanda”. Semiotik mempelajari hakikat tentang keberadaan suatu tanda (Sobur, 2009: 87).

Menurut John Fiske, studi tentang tanda dan cara tanda bekerja dinamakan semiotika atau semiologi (Fiske, 2011: 60). Sebenarnya istilah semiotika atau semiologi mengandung pengertian yang sama, meskipun penggunaannya ditunjukkan dari pemikiran pemakainya. Seperti halnya

Peirce menggunakan kata semiotika sedangkan Saussure menggunakan kata semiologi. Dalam definisi Saussure, semiologi merupakan sebuah ilmu yang mengkaji kehidupan tanda-tanda di tengah masyarakat dan menjadi bagian dari disiplin psikologi sosial. Para ahli semiotika Prancis tetap mempertahankan istilah semiologi dengan bidang-bidang kajian dari Saussure. Dengan beriringnya waktu, para ilmuwan menganggap bahwa kedua istilah ini adalah sama meskipun penggunaannya yang berbeda. Pada komite internasional di Paris pada bulan Januari 1969 memutuskan bahwa para ilmuwan hanya memakai *semiotics* (dalam ekuivalensinya dalam bahasa Prancis *semiotique*) menjadi istilah untuk semua peristilahan lama *semiology* dan *semiotics* (Sobur, 2004: 12-13).

Semiotika menekankan pada teori tentang produksi tanda dengan enam faktor dalam komunikasi, yaitu mengirim, penerima kode (sistem tanda), pesan, saluran komunikasi, dan acuan. Semiotika berasal dari bahasa Yunani, *semeion* yang berarti “tanda” atau *seme* yang berarti “penafsir tanda”. Semiotika berakar dari studi klasik dan skolastik seni logika, retorika, dan poetika (Kurniawan dalam Sobur, 2004: 16-17).

Secara terminologis, semiotik dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda (Sobur, 2009: 95). Van Zoest (1996:5) dalam Sobur mengartikan *semiotik* sebagai “ilmu tanda (*sign*) dan segala yang berhubungan dengannya; cara berfungsinya, hubungannya dengan kata lain, pengirimannya, dan penerimaannya oleh mereka yang mempergunakannya”.

Penelitian ini berusaha melihat makna-makna tersembunyi yang terdapat pada film “Lost In Papua”. Untuk itu, penelitian ini menggunakan metode analisis semiotik (*semiotical analysis*).

Semiotik terdiri atas sekumpulan teori tentang bagaimana tanda-tanda merepresentasikan benda, ide, keadaan, situasi, perasaan, dan kondisi di luar tanda-tanda itu sendiri. Penyelidikan tanda-tanda tidak hanya memberikan cara untuk melihat komunikasi, melainkan memiliki pengaruh yang kuat pada hampir semua perspektif (Littlejohn, 2009: 53).

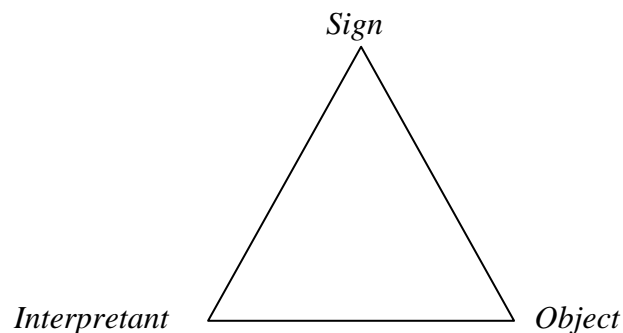
Seorang filsuf Amerika, Charles Sander Pierce (1839-1914), telah mengerjakan sebuah tipologi tentang tanda-tanda yang maju dan sebuah meta bahasa untuk membicarakannya, tetapi semiotiknya dipahami sebagai perluasan logika dan karena sebagian kerjanya dalam semiotik memandang linguistik melebihi kecanggihan logika sebagai model. Teori dari Pierce menjadi *grand theory* dalam semiotik. Gagasannya bersifat menyeluruh, deskripsi struktural dari semua sistem penandaan. Pierce ingin mengidentifikasi partikel dasar dari tanda dan menggabungkan kembali semua komponen dalam struktur tunggal. Semiotik ingin membongkar bahasa secara keseluruhan seperti ahli fisika membongkar sesuatu zat dan kemudian menyediakan model teoretis untuk menunjukkan bagaimana semuanya bertemu di dalam sebuah struktur (Sobur, 2009: 96-97).

Pierce, yang biasanya dipandang sebagai pendiri tradisi semiotika Amerika, menjelaskan modelnya secara sederhana:

Tanda adalah sesuatu yang dikaitkan pada seseorang untuk sesuatu dalam beberapa hal atau kapasitas. Tanda menunjuk pada seseorang, yakni, menciptakan di benak orang tersebut suatu tanda yang setara, atau barangkali suatu tanda yang lebih berkembang. Tanda yang diciptakannya saya namakan *interpretant* dari tanda pertama. Tanda itu menunjukkna sesuatu, yakni *objeknya* (Zeman, 1977 dalam Fiske, 2011: 63).

### Bagan 1

#### Unsur makna dari Pierce (Fiske, 2011: 63)



Pembedaan tipt-tipt tanda yang paling mendasar diantaranya ikon (*icon*), indek (*index*), dan simbol (*symbol*) :

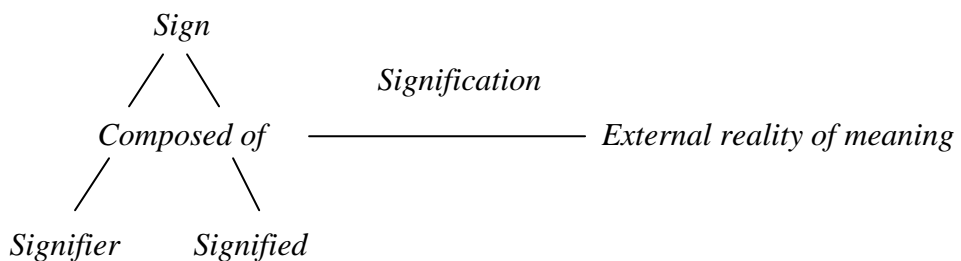
1. *Icon* adalah sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang serupa dengan bentuk objeknya (terlihat pada gambar atau lukisan).
2. *Index* adalah sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang mengisyaratkan petandanya.
3. *Symbol* adalah sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang oleh kaidah secara konvensi telah lazim digunakan dalam masyarakat.

Sebagai seorang ahli linguistik, Ferdinand de Saussure amat tertarik pada bahasa. Saussure lebih memperhatikan cara tanda-tanda terkait dengan tanda-tanda yang lain. Dia lebih memfokuskan perhatiannya langsung pada



tanda itu sendiri. Bagi Saussure, tanda merupakan objek fisik dengan sebuah makna, sebuah tanda terdiri atas penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Penanda adalah citra tanda seperti yang kita persepsi, sedangkan petanda adalah konsep mental yang diacukan petanda. Konsep mental ini secara luas sama pada semua anggota kebudayaan yang sama yang menggunakan bahasa yang sama. Model Saussure bisa divisualisasikan seperti gambar di bawah ini (Fiske, 2011:65).

**Bagan 2**  
**Model Semiotika Sausure**



Sumber : Alex Sobur, M.Si, Analisis Teks Media. 2009, hlm. 125

Saussure menyebut *signifier* sebagai bunyi atau coretan bermakna, sedangkan *signified* adalah gambaran mental atau konsep sesuatu dari *signifier*. Hubungan antara keberadaan fisik tanda dan konsep mental tersebut dinamakan *signification*. *Signification* adalah upaya dalam memberi makna terhadap dunia (Fiske, 1990:44 dalam Sobur, 2009: 125).

Pada dasarnya apa yang disebut *signifier* dan *signified* adalah produk kultural. Hubungan di antara keduanya bersifat arbitrer (manasuka) dan hanya berdasarkan konvensi, kesepakatan, atau peraturan dari kultur pemakai bahasa tersebut. Karena hubungan yang terjadi antara *signifier* dan *signified*

bersifat arbitrer, maka makna *signifier* harus dipelajari, yang berarti ada struktur yang pasti atau kode yang membantu menafsirkan makna (Sobur, 2009:125-126).

Semiotika dalam istilah Barthes, semiologi pada dasarnya mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*) (Sobur, 2003: 15). Dalam teori Barthes terdapat dua tatanan pertandaan (*order of significations*). Tatanan pertandaan pertama adalah landasan kerja Saussure. Tatanan ini menggambarkan relasi antara penanda dan petanda di dalam tanda, dan antara tanda dengan referennya dalam realitas eksternal. Barthes menyebut tatanan ini sebagai denotasi. Hal ini mengacu pada anggapan umum, makna tentang tanda. Sistem kedua yang digunakan Barthes adalah konotasi. Konotasi dipakai untuk menjelaskan salah satu dari tiga cara kerja tanda dalam tatanan pertandaan kedua. Konotasi menggambarkan interaksi yang berlangsung tatkala tanda bertemu dengan perasaan atau emosi penggunaannya dan nilai-nilai kulturalnya.

Bagi Barthes, faktor penting dalam konotasi adalah penanda dalam tatanan pertama. Penanda tatanan pertama merupakan tanda konotasi. Denotasi merupakan reproduksi mekanis di atas film tentang objek yang ditangkap kamera. Konotasi adalah bagian manusiawi dari proses ini, mencakup seleksi atas apa yang masuk dalam bingkai (*frame*), fokus, rana, sudut pandang kamera, dan mutu film. Denotasi adalah apa yang difoto, sedangkan konotasi adalah bagaimana memfotonya (Fiske, 2011:118-119).

### Bagan 3

#### Peta Tanda Roland Barthes

1. <i>Signifier</i> (penanda)	2. <i>Signified</i> (petanda)	
3. <i>Denotative sign</i> (tanda denotatif)		
4. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIER</i> (PENANDA KONOTATIF)	5. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIED</i> (PETANDA KONOTATIVE)	
6. <i>CONNOTATIVE SIGN</i> (TANDA KONOTATIF)		

Sumber : Alex Sobur, M.Si, Semiotika Komunikasi. 2004, hlm.69

Dari peta Barthes di atas terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi, di waktu bersamaan, tanda denotatif merupakan penanda konotatif (4) (Sobur, 2004:69).

Jadi, dalam penelitian ini peneliti menggunakan semiotika Roland Barthes dalam menganalisis simbol-simbol dan tanda *stereotype* suku Papua dalam film “Lost In Papua”.

## F. METODE PENELITIAN

### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan metodologi semiotika komunikasi. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang tidak akan mengadakan perhitungan atau juga dengan penemuan-penemuan yang tidak

dapat dicapai atau diperoleh dengan menggunakan prosedur-prosedur atau cara-cara lain kuantifikasi (Rakhmat, 2004:24).

Jenis penelitian deskriptif ini bertujuan membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau objek tertentu. Peneliti memiliki konsep dan kerangka konseptual. Melalui kerangka konseptual, peneliti melakukan operasionalisasi konsep yang akan menghasilkan variabel beserta indikatornya. Riset ini untuk menggambarkan realitas yang sedang terjadi tanpa menjelaskan hubungan antar variabel (Kriyantono, 2010:69).

## 2. Objek Penelitian

Objek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah film “*Lost In Papua*”, karya Irham Acho Bactiar yang memiliki durasi waktu sepanjang 100 menit (1 jam 40 menit).

Dari penelitian ini yang dijadikan sebagai objek penelitian adalah aspek sinematografi yang ditampilkan dalam film “*Lost In Papua*” sebagai ruang simbolik, yang meliputi :

- a. Nonverbal (*Visual Image*). Berupa perpaduan elemen desain yang berbeda, dan merupakan gambar yang bergerak. *Visual image* dibangun oleh *visual styles* seperti warna, ekspresi, keseimbangan, gerak, dan ruang. Image ini direpresentasikan dari karakter internal dalam film termasuk di dalamnya yaitu komposisi visual dan sudut pengambilan gambar, *setting*, pencahayaan.

- b. *Verbal* (dialog yang dilakukan para tokoh yang relevan dengan penelitian yang dilakukan). Dengan dialog maupun suara dapat menampilkan ekspresi melalui karakteristiknya dan akan membawa implikasi, efek emosional tersendiri serta makna dari isi sebuah film.

### 3. Jenis Data

Adapun jenis data yang diambil dalam penelitian ini adalah :

- a. Data Primer

Data primer diambil dari keseluruhan *scene* pada film *Lost In Papua* yang di dalamnya terdapat unsur – unsur yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu *stereotype* terhadap suku Papua Korowai.

- b. Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai artikel-artikel, buku, sumber-sumber dari internet dan lain sebagainya.

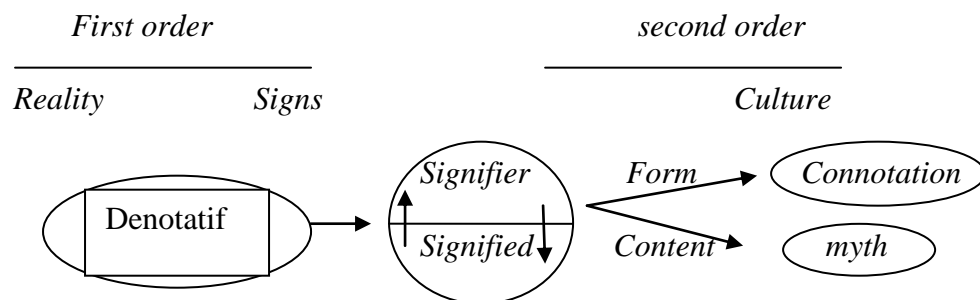
### 4. Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika komunikasi. Analisis semiotik (*semiotical analysis*) merupakan cara atau metode untuk menganalisis dan memberikan makna-makna terhadap lambang-lambang yang terdapat suatu paket lambang-lambang pesan atau teks (Pawito, 2007:155).

Dalam penjelasannya mengenai semiotika, Roland Barthes membuat sebuah model sistematis dalam menganalisis makna dari tanda-tanda. Barthes berfokus pada gagasan tentang signifikasi dua tahap (*two order of signification*) seperti terlihat pada gambar :

#### Bagan 4

##### Signifikasi Dua tahap Kedua Barthes



Sumber : Alex Sobur, M.Si, Analisis Teks Media.2009, hlm.127

Gambar di atas menjelaskan : signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Barthes menyebutnya sebagai **denotasi**, yaitu makna paling nyata dari tanda. **Konotasi** adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Konotasi mempunyai makna yang subjektif atau paling tidak intersubjektif (Sobur, 2009: 128).

Eco mendefinisikan denotasi sebagai suatu hubungan tanda-isi sederhana. Konotasi adalah suatu tanda yang berhubungan dengan suatu isi via satu atau lebih fungsi tanda lain. Konotasi bekerja dalam tingkat subjektif, sehingga kehadirannya tidak disadari.

Pada signifikasi tahap kedua yang berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui **mitos** (*myth*). Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala

alam. Mitos merupakan produk kelas sosial yang sudah mempunyai suatu dominasi. Mitos masa kini mengenai feminitas, maskulinitas, ilmu pengetahuan, dan kesuksesan (Sobur, 2009:128).

## 5. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis makna dari tanda-tanda yang terdapat pada pesan-pesan komunikasi dalam film “*Lost In Papua*” ini menggunakan analisis semiotik Roland Barthes. Analisis dilakukan per- *scene* yang menunjukkan representasi *stereotype* terhadap suku Papua Korowai. Dikarenakan keterbatasan penulis menghitung *shot* dalam film yang jumlahnya mencapai ribuan maka penulis menggunakan istilah gambar sebagai *shot*.

Berdasarkan proses pemaknaan menurut Barthes yang melalui dua tahap yaitu, denotasi dan konotasi. Maka langkah-langkah analisa data dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut :

- a. Film diamati secara mendalam bagian mana saja yang merepresentasikan *stereotype* terhadap suku Papua Korowai. Kemudian data tersebut dianalisis berdasarkan aspek sinematografi dan aspek sosial melalui tahap denotatif dan konotatif.
- b. Dari kedua tahap analisa tersebut akan diperoleh tema representasi *stereotype* lalu memasuki langkah terakhir yaitu mitos. Bagi Barthes, mitos merupakan cara berpikir dari suatu kebudayaan tentang sesuatu, cara untuk mengkonseptualisasikan atau memahami sesuatu. Barthes memikirkan mitos sebagai mata rantai dari konsep-konsep terkait (Fiske, 2011: 121). Analisis mitos dalam penelitian ini dilakukan setelah

beberapa gambar dalam setiap kategori selesai dianalisis, agar tidak terjadi tumpang tindih pernyataan maupun keterangan.

#### **G. KERANGKA PEMIKIRAN**

Berikut ini adalah kerangka penelitian pemikiran menggunakan analisis semiotika Roland Barthes terhadap film *Lost In Papua* :



**Bagan 5**  
**Kerangka Pemikiran**

